BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

M.VITO JAYA SHOES adalah toko yang menjual sepatu. M.VITO JAYA SHOES menjual berbagai jenis sepatu mulai dari sepatu *handmade*, *boots*, *casual* dan sepatu bermerk lain nya. M.VITO JAYA SHOES terletak di Jalan Surapati 239 Bandung, letak dari toko ini kurang strategis, banyak orang yang belum mengetahui keberadaan toko ini, hal ini yang membuat toko ini mengalami kesulitan dalam melakukan penjualan. Mekanisme penjualan yang sudah ada dan sedang berjalan di toko sepatu ini juga masih manual, sehingga jika toko ini ingin menjual produk keluar kota, pemilik M.VITO JAYA SHOES harus membawa sendiri beberapa produk yang dijual. Oleh karena itu konsumen kesulitan dalam memilih barang yang sesuai dengan keinginan mereka dikarenakan jarak dan waktu sehingga mereka tidak bisa datang ke toko langsung.

Selain masalah penjualan, M.VITO JAYA SHOES juga belum memiliki manajemen data stok barang dan laporan yang baik sehingga data yang telah di buat sering hilang dan tidak tersimpan dengan baik. Dari permasalahan di atas masalah terletak pada penjualan, manajemen data stok barang dan dibutuhkan suatu sistem penjualan serta laporan yang baik untuk M.VITO JAYA SHOES.

Sementara itu seiring dengan berkembang nya teknologi informasi, sudah banyak perusahaan lain yang memanfaatkan fasilitas yang ada di internet. Internet saat ini sudah menjadi kebutuhan penting bagi masyarakat. Banyak hal yang kita dapat dari internet mulai dari pembelajaran online, informasi terupdate, hingga toko online pun sudah banyak di internet. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan ialah perdagangan melalui media elektronik atau biasa dikenal dengan *e-commerce* Pemanfaatan teknologi *e-commerce* pada penjualan produk akan memberikan dampak positif baik dari segi promosi maupun segi transaksi penjualan dan manajemen barang.

Dengan melihat dan mengikuti perkembangan teknologi, pihak toko M.VITO JAYA SHOES memandang internet sebagai media yang dapat menunjang kegiatan bisnis mereka, selain itu dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan promosi guna menjangkau konsumen umum secara luas sehingga memudahkan kegiatan penjualan dan pemesanan sepatu. Dalam perancangan nya *e-commerce* ini akan disesuaikan dengan sistem penjualan pada M.VITO JAYA SHOES dimana aplikasi ini ditujukan untuk konsumen M.VITO JAYA SHOES baik yang melakukan pembelian untuk pemakaian sendiri maupun untuk konsumen atau toko lain yang ingin menjualnya kembali (*reseller*).

Solusi untuk pemecahan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media penjualan yang efektif bagi pihak M.VITO JAYA SHOES untuk meningkatkan perluasan daerah penjualan dan untuk meningkatkan pelayanan terhadap para konsumennya. Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, *internet* dan *website* dapat dijadikan media yang tepat untuk permasalahan di atas.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu :

1. M.VITO JAYA SHOES mengalami kesulitan dalam menjual produk khususnya menjual produk keluar kota.
2. M.VITO JAYA SHOES kesulitan memperkenalkan produk yang memenuhi kebutuhan konsumen.
3. M.VITO JAYA SHOES mengalami kesulitan dalam manajemen stok barang.
4. M.VITO JAYA SHOES mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi dan laporan data barang.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* di toko sepatu M.VITO JAYA SHOES. Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mempermudah penjualan terutama penjualan produk keluar kota dan produk yang memenuhi kebutuhan konsumen serta memudahkan konsumen untuk mendapatkan barang yang diinginkan tanpa harus datang langsung ke toko.
2. Proses transaksi dapat dilakukan secara *online* sehingga memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi.
3. Membantu M. VITO JAYA SHOES dalam memanajemen data stok barang.
4. Memudahkan bagi penjual dalam membuat laporan rekapitulasi penjualan sehingga laporan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

a. Sistem

Batasan sistem yang akan dibangun, yaitu :

A. *Administrative Tools (Backend Office)*

1. Perancangan website dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan toko sepatu M.VITO JAYA SHOES. Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data produk dan layanan yang disediakan oleh toko serta menampilkan berdasarkan kategori.

2. Sistem menyediakan layanan pengaturan produk diantaranya :
    a. Data Produk
    b. Data Kategori dan atau Subkategori
    c. Detail Produk
    d. Manajemen Harga
    e. Gambar Produk
    f. Data Kota
    g. Data Provinsi
    h. Data Kecamatan
    i. Data Jasa Pengiriman
    j. Produk Promosi
    k. Pengelolaan Diskon
    l. Pengelolaan Stok
3. Sistem yang dibangun menyediakan manajemen pemesanan dan komunikasi sebagai berikut :
    a. Sistem yang dibangun memberikan layanan pencarian pesanan.
    b. Sistem disertai dengan *update* status pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan.
    c. Komunikasi dapat dilakukan menggunakan *Yahoo Messenger*, sedangkan telepon digunakan untuk *customer support*.

4. Sistem menyediakan manajemen pembayaran yang ditangani, yaitu:
    a. Pembayaran *Offline*

        Pembayaran *offline* ini dilakukan melalui transfer via ATM atau setor ke rekening bank BCA.
    b. Pembayaran *Online*

        Pembayaran *online* menggunakan fasilitas *payment gateway* yaitu *paypal*.
5. Manajemen Pengiriman
    a. Menggunakan fasilitas jasa pengiriman barang yang terpercaya yaitu POS Indonesia, Tiki, dan JNE.
    b. Biaya pengiriman barang dihitung berdasarkan ketentuan dari pihak penyedia layanan jasa pengiriman barang.
    c. Aplikasi ini menyediakan fasilitas pengelolaan lokasi pengiriman dan *tracking* agar konsumen dapat memantau barang yang dipesannya.
6. Pembuatan Laporan (*Reporting*)

    Ada beberapa laporan yang biasanya dibuat yaitu laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan produk dan lain-lain. Laporan-laporan tersebut dapat disusun berdasarkan harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu dan perlu juga dibuat fasilitas untuk pencetakan label pengiriman.
7. *Backup* dan *Restore Database*

    Untuk fasilitas ini sistem akan menggunakan fasilitas *backup* dan *restore database*.

8. Media Promosi

   Sebagai penunjang media promosi sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti *facebook* dan *twitter*.

9. Pengelolaan Retur

   Sistem akan menyediakan pengelolaan retur pembelian untuk menangani bila terjadi *complain* dari konsumen atau produk yang sudah dibeli dikemudian hari.

B. Fitur Belanja (*Frontend*)

a. Fasilitas Pemesanan

1. Menampilkan produk terbaru (*newest product*).
2. Memberikan fasilitas pencarian produk bedasarkan nama, fitur, harga, kategori dan lain-lain.
3. Menyediakan fasilitas registrasi dan login.
4. Setiap konsumen harus *login* terlebih dahulu untuk melakukan transaksi dan menggunakan *e-mail* yang didaftarkan oleh konsumen karena akan berguna saat perubahan *update* status.
5. Dapat melihat *history* pemesanan.
6. Menyediakan pengiriman informasi pemesanan melalui *e-mail* ke konsumen yang memesan produk setiap ada perubahan status pesanan.
7. *Zoom* gambar produk dari sebuah produk.
8. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs dapat terdaftar pada *search engine* pada halaman-halaman depan.

C. Keamanan

1. Keamanan dari aplikasi *e-commerce* ini menggunakan *Security Socket Layer* (SSL) dan mempunyai *IP-Dedicated*. SSL memberikan jaminan keamanan pada pemilik dan pengunjung situs atas data yang dikirim melalui *website*. Sertifikat SSL diperlukan untuk memulai transaksi yang aman ini.
2. Penggunaan *name* dan *password* digunakan oleh konsumen yang sudah terdaftar untuk *authentication* konsumen.

D. Komunikasi

Sistem menyediakan layanan konsultasi atau *customer service* melalui beberapa fasilitas, diantaranya :

1. Menggunakan *e-mail* yang telah didaftarkan oleh pengguna pada saat registrasi menjadi konsumen.
2. Menggunakan *Yahoo Messenger* untuk komunikasi *real time* lewat *online*.

E. Analisis sistem

Metode analisis yang digunakan adalah metode terstruktur. *Tools* yang digunakan untuk memodelkan aliran data adalah DFD *(Data flow diagram),* diagram untuk memodelkan relasi antar data diagram E-R, dan untuk menggambarkan prosedur yang sedang berjalan adalah dengan menggunakan *flowmap.*

b. Proses

Metode analisis yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan analisis terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) serta untuk

menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD). Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Program aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan perangkat lunak *Adobe Dreamweaver CS5*.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah PHP.
3. *Web server* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah *WampServer* 2.1.
4. *Database* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah *MySQL*.
5. Sistem Operasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah *Windows 7.*
6. Aplikasi ini dapat berjalan pada semua sistem operasi apa saja. Namun telah mendukung *browser*, seperti *Mozilla Firefox, Internet Explorer, Google Chrome* dan *Opera.*
7. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada komputer yang sudah terkoneksi dengan *internet*.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi *e-commerce* di toko sepatu M.VITO JAYA SHOES menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

   Studi literatur (*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun media internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Wawancara (*interview*)

   Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

3. Observasi

   Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Dalam melakukan observasi penulis melakukan beberapa pengamatan terhadap sistem kerja, proses pengolahan data yang sedang berjalan.

1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah menggunakkan model *waterfall Roger S Pressman* seperti yang tercantum pada gambar 1.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

1. *Requirement Defintion*

   Tahap ini, tahap mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Mulai dari data barang dan penjualan yang ada pada M VITO JAYA SHOES.

2. *System and Software Design*

   Pada tahap ini, desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap. Diperlukan kerja sama dengan pemilik toko untuk mendapatkan gambaran yang sesuai dengan sistem yang akan dibangun.

3. *Implementation and Unit Testing*

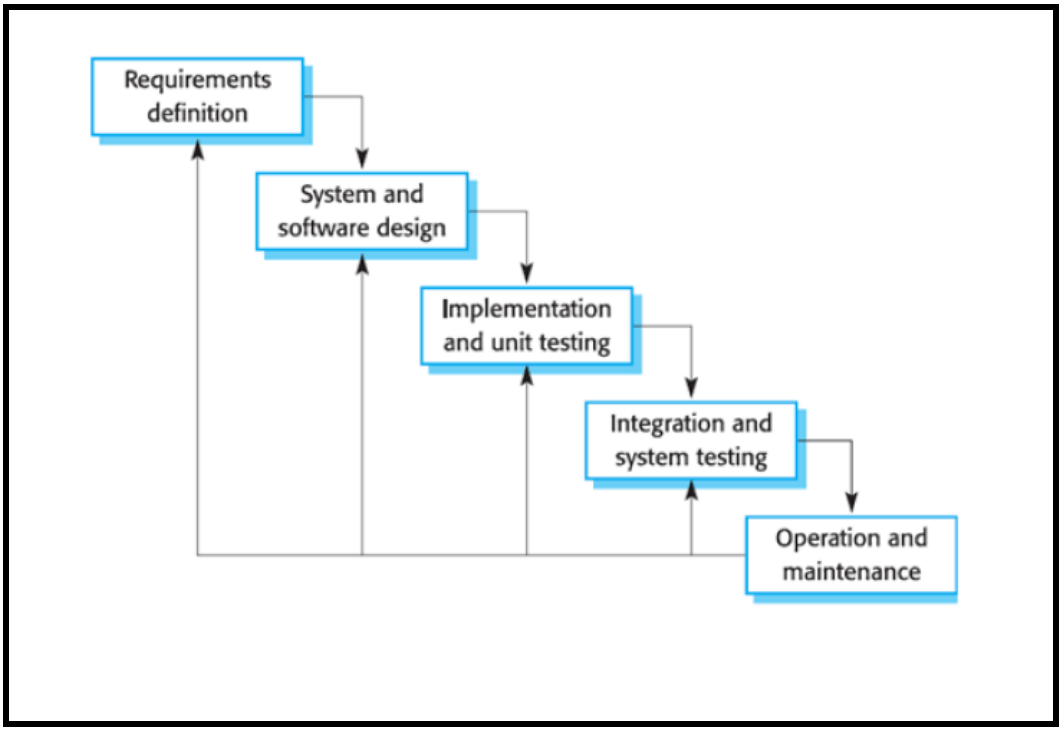
   Tahap ini, desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang digunakan adalah Adobe Dreamweaver dan DBMS MySQL.

4. *Integration and System Testing*

   Tahap penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

5. *Operation and Maintenance*

   Tahap ini, adalah tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1. 1

Metode Pembangunan Perangkat Lunak Model *Waterfall Roger S Pressman*

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan laporan penelitian tugas akhir ini disusun menjadi beberapa bab, dimana setiap bab menjelaskan isi yang dikandungnya. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan Instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan website e-commerce.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini menjelasakan analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional dan analisis basis data. Selain analisis sistem, bab ini terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat. *Tool* untuk memodelkan sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi e-commerce di toko sepatu M.VITO JAYA SHOES. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.